

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Nilai Kejujuran dan Agama

Maura (2018) menuliskan bahwa nilai kejujuran tidak memiliki konsep yang nyata dan alat pengukur yang pasti. Oleh karena itu nilai kejujuran membutuhkan nilai kebenaran agama yang bertugas sebagai tolak ukur dan standar mengenai benar atau salah suatu nilai sehingga tidak hanya berdasarkan landasan emosi saja.

2.1.1. Kejujuran

Menurut Koellhoffer (2009) dalam bukunya yang berjudul “*Character Education: Being Fair and Honest*”, jujur adalah ketika seseorang berkata yang benar dan sejujurnya, berlaku jujur, tidak berbohong, tidak curang ataupun mencuri. Seseorang yang jujur akan selalu bertindak benar dan sesuai fakta. Orang yang jujur tidak hanya jujur pada orang lain, namun juga pada dirinya sendiri. Menjadi jujur juga berarti bahwa kejujuran adalah fondasi dari masyarakat dan segala hal yang ada di dalamnya. Mulai dari bisnis, seni, hingga keluarga semuanya berlandaskan kejujuran. Tanpa kejujuran, seseorang tidak akan memiliki ketenangan batin ataupun kesuksesan yang sejati. Koellhoffer juga menuliskan bahwa seperti yang kejujuran adalah kebijakan yang terbaik, seperti peribahasa yang mengatakan “*Honesty is the best policy*” (hlm. 27).

Koellhoffer (2009, hlm. 27-39) menuliskan bahwa ada berbagai bentuk kejujuran, antara lain:

1. *Academic Honesty*

Kejujuran akademis berarti bertindak jujur dalam lingkup akademis. Orang yang jujur dalam hal akademis tidak akan melakukan plagiarisme. Bentuk lain dari ketidakjujuran secara akademis adalah mengerjakan karya orang lain, mengubah nilai akademis, mencuri atau menghancurkan *property* sekolah, membohongi data, menyontek, dll.

2. *Integrity*

Memiliki integritas berarti seseorang tetap berpegang pada nilai yang dipegang. Orang yang berintegritas adalah orang yang dapat diandalkan serta memiliki pandangan yang konsisten sehingga orang-orang dapat percaya bahwa ia akan menepati janjinya. Memiliki integritas juga berarti menghindari gosip dan mengolok-olok orang lain, ataupun berpura-pura mengenal orang terkenal agar terlihat keren.

3. *Sincerity*

Seseorang yang tulus berarti bahwa orang itu akan bertindak terbuka dan jujur dan tetap pada dirinya sendiri. Mereka tidak berbohong, melebih-lebihkan, ataupun menyanjung seseorang untuk membuatnya menyukai dirinya.

4. *Scientific Honesty*

Kejujuran dalam bidang ilmiah sangatlah penting. Masyarakat harus percaya pada hasil dari penelitian untuk dapat percaya akan hasil temuannya.

5. *Honor*

Memiliki kehormatan berarti memiliki rasa keadilan dan selalu ingin melakukan sesuatu yang benar, tidak peduli situasinya. Orang yang memiliki kehormatan dapat menjadi orang yang selalu dapat diandalkan untuk selalu jujur dalam setiap perkataan dan tindakannya. Seseorang yang memiliki kehormatan, akan selalu menjunjung tinggi kejujuran, walaupun sebenarnya berdiam diri merupakan hal yang lebih gampang. Orang yang memiliki kehormatan tidak akan menyalahkan orang lain atas apa yang mereka lakukan, dan tidak mengambil apa yang bukan menjadi haknya.

6. *Trustworthiness*

Menjadi kepercayaan orang berarti orang lain akan dapat percaya bahwa ia akan melakukan apa yang harus ia lakukan. Orang yang dapat dipercaya adalah mereka yang ingat akan tanggungjawab dan kehormatan mereka.

7. *Sportsmanship*

Sportivitas berarti menunjukkan kejujuran dan kehormatan ketika melakukan sesuatu.

8. *Cheating*

Bertindak curang berarti menipu untuk dapat menghasilkan sesuatu. Orang yang bertindak curang, Orang yang curang akan selalu berusaha untuk membenarkan perilakunya.

9. *Lying*

Berbohong berarti orang itu secara sukarela bertindak tidak jujur dalam sebuah situasi.

10. *Stealing*

Mencuri berarti mengambil milik seseorang untuk dijadikan miliknya sendiri.

2.1.2. Agama Kristen

Tafonao (2018) menuliskan bahwa pendidikan Agama Kristen mengajarkan manusia mengenai hubungan mereka dengan Tuhan. Tafonao juga menuliskan bahwa pendidikan Agama Kristen berpusat pada Tuhan dan persekutuan umatnya. Pendidikan Agama Kristen menekankan pada ajaran moral dan karakter serta kerohanian seseorang. Tujuan dari pendidikan Agama Kristen adalah mendidik manusia untuk menjadi serupa dengan Kristus dan menjadi baitnya Kristus.

Banyak sekali ayat-ayat dalam Alkitab yang membahas mengenai kejujuran, seperti:

1. Mazmur 33:1 “Bersorak-sorailah, hai orang-orang benar, dalam TUHAN! Sebab memuji-muji itu layak bagi orang-orang jujur.”
2. Mazmur 64:10 (64-11) “Orang benar akan bersukacita karena TUHAN dan berlindung pada-Nya; semua orang yang jujur akan bermegah.”
3. Amsal 2:7 “Ia menyediakan pertolongan bagi orang yang jujur, menjadi perisai bagi orang yang tidak bercela lakunya.”

4. Amsal 11:3 “Orang yang jujur dipimpin oleh ketulusannya, tetapi pengkhianat dirusak oleh kecurangannya.”
5. Amsal 11:11 “Berkat orang jujur memperkembangkan kota, tetapi mulut orang fasik meruntuhkannya.”
6. Amsal 12:6 “Perkataan orang fasik menghadang darah, tetapi mulut orang jujur menyelamatkan orang.”
7. Kolose 4:1 “Hai tuan-tuan, berlakulah adil dan jujur terhadap hambamu; ingatlah, kamu juga mempunyai tuan di surga.”
8. Titus 2:6-7 “Demikian juga orang-orang muda; nasihatilah mereka supaya mereka menguasai diri dalam segala hal 7 dan jadikanlah dirimu sendiri suatu teladan dalam berbuat baik. Hendaklah engkau jujur dan bersungguh-sungguh dalam pengajaranmu.”

Tidak hanya kalimat-kalimat penjelasan, namun ada juga dari cerita para tokoh, seperti:

1. Cerita Daud, terlihat dari doa anaknya Salomo:

Kisah Para Rasul 1 ayat 3:6 Lalu Salomo berkata: "Engkaulah yang telah menunjukkan kasih setia-Mu yang besar kepada hamba-Mu Daud, ayahku, sebab ia hidup di hadapan-Mu dengan setia, benar dan jujur terhadap Engkau; dan Engkau telah menjamin kepadanya kasih setia yang besar itu dengan memberikan kepadanya seorang anak yang duduk di takhtanya seperti pada hari ini."

2. Cerita Ayub, ini dikatakan oleh Tuhan sendiri

Yosua 1:8 Lalu bertanyalah TUHAN kepada Iblis: "Apakah engkau memperhatikan hamba-Ku Ayub? Sebab tiada seorang pun di bumi seperti dia, yang demikian saleh dan jujur, yang takut akan Allah dan menjauhi kejahatan."

2.2. Pembentukan Karakter Anak

Berdasarkan Prasetyo (2011), membangun karakter seseorang seperti kegiatan mengukir, membutuhkan waktu yang lama dan penuh konsentrasi. Sehingga pembentukan karakter anak sudah seharusnya dimulai sejak dini. Seseorang yang sudah diukir dengan pola karakter akan melekat pada dirinya sehingga akan sulit untuk diubah ataupun dihilangkan. Ketika anak dibentuk menjadi karakter positif sejak dini, maka perilaku positif itu akan terus berkembang menjadi baik, namun begitu pun sebaliknya (hlm. 7).

2.2.1. Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak

Menurut Prasetyo (2011) dalam tulisannya untuk Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak yang tidak bisa digantikan oleh siapa pun. Orang tua memiliki peran untuk menjadi contoh yang baik untuk anaknya. Anak akan meniru perilaku dari orang tuanya. Orang tua harus dapat memberi teladan untuk anaknya.

Orang tua juga memiliki tugas untuk memberikan pemahaman kepada anak mengenai apa yang baik dan yang buruk, apa yang boleh dan apa yang tidak boleh dilakukan. Anak harus dapat diajarkan untuk dapat memilah dan mengerti tindakan seperti apa yang harus dilakukan. Pertumbuhan dan perkembangan anak

usia dini sangatlah cepat, dan hal itu akan menjadi faktor penentu karakter anak dimasa dewasa nanti (hlm. 10-14).

2.2.2. Pembentukan Karakter Sesuai Tahap Perkembangan Anak

Prasetyo (2011, hlm. 17) menuliskan bahwa ada beberapa tahapan perkembangan anak, yaitu:

1. Usia 0-18 bulan

Pada tahap usia ini, sangat penting bagi orang tua untuk mulai membangun karakter anak. Orang tua diharuskan peka terhadap kebutuhan anak agar pembentukan karakter anak dapat berjalan dengan baik. Jika orang tua peka, maka anak akan merasa aman dan percaya terhadap mereka. Di umur inilah anak belajar untuk peka terhadap kebutuhan orang lain, hanya jika orang tua yang menjadi contoh untuk anak, peka terhadap kebutuhan mereka.

2. Usia 18 bulan – 3 tahun

Pada tahap ini, anak masih belum bisa memahami apa yang benar dan salah. Mereka tidak dapat membedakan mana yang boleh mereka lakukan dan apa yang tidak boleh mereka lakukan. Dalam tahap ini, orang tua harus memberikan pengertian akan yang benar dan salah sehingga anak dapat belajar dan mengerti.

3. Usia 3-6 tahun

Pada tahap ini, anak sudah dapat menghidupi dan memahami nilai yang sudah diajarkan. Anak sudah dapat mengerti hal mana yang boleh mereka lakukan

dan hal apa yang tidak boleh mereka lakukan. Mereka sudah mulai mengerti benar dan salah.

2.2.3. Tahap Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Davies (2010), dalam bukunya yang berjudul “*Child Development*”, terdapat beberapa tahap perkembangan bahasa anak, yaitu:

1. *Infant Development* (lahir-12 bulan)

Diumur 9-12 bulan biasanya bayi mulai mengatakan kata pertama mereka (hlm. 156).

2. *Toddler Development* (1-3 tahun)

Dimulai dari 12 bulan hingga 18 bulan, kemampuan bahasa balita mulai meningkat secara bertahap. Pada umur 18 bulan, anak mulai memiliki keinginan untuk berkomunikasi. Balita mulai mengerti sekitar 50 kata ketika berumur 13-16 bulan, namun mereka belum bisa berbicara 50 kata hingga berumur 18-22 bulan. Ketika anak berumur 2 tahun, mereka mulai bisa berbicara dengan kosa kata sekitar 300 kata. Baru ketika anak berumur 3 tahun, mereka mulai memiliki lebih banyak kosa kata (hlm. 193).

3. *Preschool Development* (3-6 tahun)

Pada awal prasekolah di umur 3 tahun, anak sudah mulai memiliki kosa kata sekitar 1000 kata dan akan terus bertambah sekitar 50 kata baru setiap bulannya. Di umurnya yang ke 4, anak sudah mulai dapat berbicara dalam

kalimat yang panjang yang terdiri dari 8-10 kata. Ketika anak berumur 7 tahun, diperkirakan anak sudah mulai mengerti sekitar 14000 kata (hlm. 262).

4. *Middle Childhood Development* (6-12 tahun)

Pada umur 7 tahun, anak sudah dapat mengerti struktur bahasa dari bahasa ibu mereka. Dibandingkan anak ditahap *preschool* yang masih belajar mengenai konsep awal dari bahasa, anak tahap *school-age* sudah dapat mempelajari variasi struktur bahasa yang lebih kompleks. Kosa kata anak akan bertambah sekiranya 3000 hingga 5000 kata dalam 1 tahun hingga umur mereka 10 tahun. Anak akan memiliki kosa kata sekiranya 40.000 kata (hlm. 344).

2.3. Desain Grafis

Menurut Landa (2011,) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solution 4th Edition*” desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada pembaca (hlm. 2).

2.3.1. Elemen Desain

Berdasarkan Landa (2011), elemen formal dari desain dua dimensi adalah:

2.3.1.1. Garis

Sebuah titik adalah unit terkecil dari sebuah garis. Sebuah garis adalah kumpulan titik yang dibuat memanjang dan membuat kesan bahwa titik itu

bergerak. Garis lebih dikenal dengan panjangnya dibanding lebar (hlm.16).

2.3.1.2. Bentuk

Sebuah bentuk adalah sebuah area yang dibuat pada permukaan dua dimensi yang dibentuk dari garis, warna, *tone*, ataupun tekstur. Bentuk adalah sebuah figur yang tertutup. Sebuah bentuk dapat diukur tinggi dan lebarnya (hlm. 17).

2.3.1.3. *Figure/Ground*

Figure/ground dapat dikatakan sebagai bentuk positif dan negatif yang merupakan dasar persepsi visual mengenai hubungan elemen visual dengan latarnya (hlm. 18).

2.3.1.4. Warna

Warna adalah properti dari energi cahaya dan satu-satunya cahaya yang dapat kita lihat. Ketika sebuah cahaya mendatangi objek, sebagian cahaya itu diserap dan cahaya yang tidak bisa diserap itu kemudian direfleksikan, cahaya yang direfleksikan itulah hal yang kita lihat sebagai warna (hlm. 19).

2.3.1.5. Tekstur

Tekstur adalah hal yang dirasakan dari sebuah permukaan. Dalam desain, ada dua kategori tekstur, yaitu tekstur taktil yang dapat kita sentuh dan tekstur visual yang tidak dapat kita sentuh (hlm. 23).

2.3.1.6. Pola

Pola adalah sebuah pengulangan yang konsisten dari sebuah elemen visual dalam sebuah area. Repetisi yang dihasilkan haruslah sistematis dan memiliki arah gerakan yang terbaca (hlm. 23).

2.3.2. Prinsip Desain

Ketika membuat sebuah desain visual, semua desainer pasti menggabungkan prinsip-prinsip desain dalam membuat karya. Prinsip desain seperti yang ditulis oleh Landa (2011) antara lain:

2.3.2.1. Format

Format adalah sebuah bidang yang menandakan batas dari sebuah desain, seperti kertas, layar *handphone*, *billboard*, dll. Desainer banyak menggunakan kata format untuk mendeskripsikan jenis dari pengaplikasian desain, seperti poster, *cover* CD, dll. Seorang desainer harus memiliki kemampuan untuk mengatur komposisi elemen kedalaman bidang-bidang tersebut (hlm. 25).

2.3.2.2. Keseimbangan

Keseimbangan dihasilkan dengan menyusun visual dari setiap sisi dengan seimbang. Desain yang dibuat dengan seimbang akan menciptakan perasaan harmoni pada penglihatan pembaca. Ukuran, bentuk, letak, warna, tekstur, berat, dan *value* berkontribusi dalam keseimbangan sebuah visual (hlm. 25).

Jenis keseimbangan ada tiga, yaitu keseimbangan asimetris, simetris, dan radial. Asimetris adalah jenis keseimbangan di mana keseimbangan itu dicapai dengan cara tidak mencerminkan letak elemen visual sehingga tidak sama persis namun keseimbangan ini dapat dicapai dengan memperhatikan ukuran, bentuk, letak, warna, tekstur, berat, serta *value* suatu elemen visual. Simetris adalah keseimbangan yang dicapai dengan cara mencerminkan letak elemen visual melalui sumbu tengah sehingga kedua sisi menjadi sama persis (hlm. 27).

2.3.2.3. Hierarki Visual

Tujuan utama dari desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan informasi dan prinsip dari hierarki visual adalah untuk mengorganisasikan informasi yang ada dan memperjelas komunikasinya. Untuk menuntun pembaca, desainer menggunakan hierarki visual untuk menyusun semua elemen grafis menurut *emphasis*-nya, mana yang harus dilihat pertama kali, kedua kali, atau ketiga kali. Menekankan lebih dari satu elemen akan membingungkan pembaca mengenai mana yang harus mereka lihat terlebih dahulu (hlm. 28).

2.3.2.4. *Emphasis*

Emphasis adalah sebuah susunan elemen visual berdasarkan kepentingannya dengan cara menekankan sebuah elemen visual lebih dari yang lain dan membuat elemen mana yang dominan, dan mana yang sub dominan (hlm. 29).

2.3.2.5. Ritme

Dalam desain grafis, sebuah pengulangan dan *pattern* elemen visual dapat menghasilkan ritme yang mengakibatkan mata dari pembaca untuk bergerak mengikuti ritme yang ada di halaman itu. Sama halnya dengan musik, sebuah *pattern* dapat dibuat, dihentikan, dipelankan maupun dipercepat. Sebuah ritme desain yang kuat dapat menghasilkan kestabilan. Faktor yang dapat membuat ritme yang baik adalah warna, tekstur, bentuk *figure and ground*, *emphasis*, dan keseimbangan (hlm. 30).

2.3.2.6. Kesatuan

Kesatuan adalah keadaan di mana semua elemen visual dalam sebuah desain sangat berhubungan sehingga membentuk sebuah kesatuan yang indah, semua elemen visual terlihat seperti mereka adalah satu kesatuan. Pemahaman mengenai teori kesatuan ini muncul dari teori Gestalt yang mempelajari mengenai otak manusia yang melihat sesuatu dari keseluruhannya (hlm. 31).

2.3.2.7. Hukum Gestalt

Hukum Gestalt mengatakan bahwa otak manusia memiliki kecenderungan untuk menciptakan sebuah urutan, koneksi, dan melihat keseluruhan berdasarkan letak, orientasi, kesamaan, bentuk, dan warna. Ada 6 jenis hukum Gestalt, yaitu *similarity* di mana objek yang memiliki persamaan bentuk akan terlihat sebagai sebuah kelompok, *proximity* di mana objek yang berdekatan akan terlihat sebagai sebuah kelompok, *continuity* di mana pandangan mata akan selalu terarah mengikuti urutan objek dan

menciptakan pergerakan, *closure* di mana otak manusia akan selalu menyambungkan objek satu dan objek lain sehingga menciptakan objek baru, *common fate* di mana suatu objek yang bergerak ke arah yang sama akan dianggap satu kelompok, serta *continuing line* di mana garis-garis putus yang berdekatan akan terlihat menyambung (hlm. 31-32).

2.3.3. Warna

Untuk membuat sebuah media informasi, pemilihan warna sangatlah penting agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara tepat dan tepat sasaran sehingga tidak menimbulkan persepsi lain. Menurut Poulin (2011), warna adalah alat komunikatif paling kuat dalam desain grafis. Warna mempengaruhi manusia dengan memberikan energi visual dan variasi dari hal yang biasa dilihat manusia dalam kehidupan sehari-hari. Warna dapat dipakai untuk menarik perhatian, dan membantu mengkomunikasikan pesan melalui visual. (hlm. 61) Sherin (2012) juga mengatakan dalam bukunya "*Design Elements: Color Fundamentals*", bahwa warna adalah salah satu alat paling penting dalam mengkomunikasikan sebuah pesan (hlm. 7).

Dalam buku "*Design Basics Eight Edition*", Lauer dan Pentak (2012) menuliskan bahwa warna berasal dari cahaya. Warna yang berasal dari sinar disebut sistem aditif dan warna yang berasal dari pantulan sinar dinamakan sistem subtraktif. (hlm. 256) Persepsi kita akan warna dapat berubah tergantung sekitarnya. Bahkan di dalam cahaya yang sama, sebuah warna akan terlihat berbeda tergantung dengan warna yang berdekatan dengan mereka. Manipulasi yang dilihat oleh persepsi kita adalah sebuah "trik warna" (hlm. 259).

2.3.3.1. Unsur Warna

Berdasarkan Poulin (2011, hlm. 64-65), ada tiga unsur paling mendasar dari warna, yaitu:

1. *Hue*

Hue adalah identifikasi untuk setiap warna, seperti kuning, biru, atau merah, atau dapat dibayangkan bahwa *hue* adalah nama dari warna-warna. Identifikasi ini adalah hasil dari bagaimana kita melihat sebuah cahaya. Sebuah warna tanpa *hue* yang kelihatan, seperti abu, dinamakan warna netral.

2. *Value*

Terang dan gelapnya sebuah warna dapat diidentifikasi sebagai *value*. Menambahkan putih kepada sebuah warna menciptakan *value* yang lebih cerah yang biasa disebut *tint*. Jika hitam ditambahkan ke dalam warna, maka terciptalah *value* yang gelap yang biasa disebut *shade*. *Value* dapat digunakan untuk menambah sebuah arti dalam sebuah pesan. Ketika sebuah bentuk merubah warna *value*, mata pembaca akan digiring lebih dalam kepada komposisi visual itu. Sebuah *value* dapat membantu memberikan pergerakan ke dalam komposisi visual itu. Hal ini dikarenakan ketika sebuah objek terlihat lebih terang, sebuah *value* dapat menciptakan sebuah ilusi ruang dan kedalaman.

3. *Saturation / Chroma*

Intensitas atau saturasi adalah cerah atau kusamnya sebuah warna. Saturasi mengukur sebuah kemurnian warna, kecerahan ataupun keputaran. Saturasi adalah jumlah abu dalam warna. Kecerahan adalah jumlah putih dalam warna. Semakin banyak jumlah abu, semakin bertambah saturasinya, sebaliknya semakin banyak putih, semakin bertambah kecerahannya. Warna dengan saturasi yang kecil mengandung banyak warna putih.

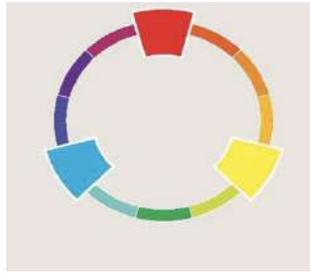
Warna yang ter-saturasi menarik perhatian pembaca. Gunakan warna yang di-saturasi ketika fungsi dan efisiensi menjadi yang utama. Saturasi warna yang cerah akan terlihat ramah, sedangkan saturasi warna yang gelap akan terlihat formal. Namun, ketika melakukan penggabungan antara warna yang de-saturasi harus dilakukan dengan hati-hari karena mereka biasanya dapat mengganggu visual satu sama lain dan menyebabkan kelelahan mata.

2.3.3.2. Kelompok Warna

Poulin (2011, hlm. 64) menyatakan bahwa ada delapan kategori warna, yaitu:

1. **Warna Primer**

Warna merah, kuning, dan biru adalah warna primer dikarenakan warna ini adalah warna dasar yang tidak bisa dihasilkan dari warna lain. Warna selain merah, kuning, dan biru adalah warna yang dihasilkan dari warna primer.



Gambar 2. 1. Warna Primer
(Poulin, 2011)

2. Warna sekunder

Warna sekunder adalah warna hasil penggabungan dari dua warna primer. Kuning dan merah menciptakan jingga, merah dan biru menciptakan ungu, sedangkan kuning dan biru menciptakan hijau.



Gambar 2. 2 Warna Sekunder
(Poulin, 2011)

3. Warna Tersier

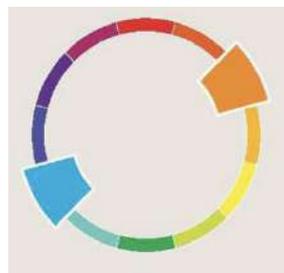
Warna tersier adalah hasil penggabungan satu warna primer dan satu warna sekunder. Merah dan jingga, merah dan ungu, ungu dan biru, biru dan hijau, serta kuning dan hijau.



Gambar 2. 3 Warna Tersier
(Poulin, 2011)

4. Warna Komplementer

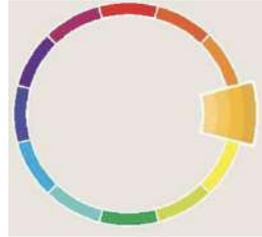
Warna komplementer adalah warna yang berlawanan dalam *color wheel*, seperti warna merah dan hijau, biru dan jingga, serta kuning dan ungu. Ketika warna komplementer dicampurkan maka warna itu akan menjadi netral, namun ketika warna komplementer ditaruh bersebelahan, maka akan meningkatkan intensitas.



Gambar 2. 4 Warna Komplementer
(Poulin 2011)

5. Warna Monokromatik

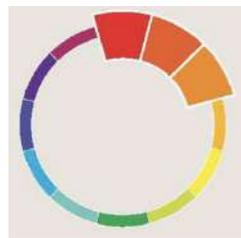
Warna yang dibuat dengan menggunakan satu warna yang sama yang dimainkan *value*-nya disebut warna monokromatik. Hal ini bisa dicapai dengan memberikan warna putih atau hitam dalam satu warna. skema warna monokromatik akan dirasa homogen dan bersatu.



Gambar 2. 5 Warna Monokromatik
(Poulin, 2011)

6. Warna *Analogus*

Warna *analogus* adalah warna yang tercipta dari warna yang berdampingan dalam *color wheel*. Warna *analogus* akan terlihat menyatu, namun lebih memberikan variasi ketimbang skema warna monokromatik.



Gambar 2. 6 Warna *Analogus*
(Poulin, 2011)

7. Warna Triadik

Warna triadik tercipta dari tiga warna sama jauhnya dari satu sisi ke sisi lain sehingga akan menciptakan segitiga sama sisi dalam *color wheel*. Skema warna triadik akan terasa kuat, dinamis dan vibran.



Gambar 2. 7 Warna Triadik
(Poulin, 2011)

8. Warna Kuadratik

Warna yang tercipta dari empat sisi dari kotak dalam *color wheel* dinamakan warna kuadratik.



Gambar 2. 8 Warna Kuadratik
(Poulin, 2011)

2.3.3.3. Semiotika Warna

Samara (2014) dalam bukunya “*Design Element: A Graphic Manual 2nd Edition*” menuliskan bahwa warna dapat menghasilkan berbagai arti dalam psikologi yang dapat diterapkan melalui tipografi yang berguna untuk menyampaikan. Pengalaman manusia berkaitan erat dengan emosinya ketika melihat warna (hlm. 122).

Warna yang berbeda *wavelength* dapat menghasilkan efek yang berbeda ke manusia. Warna hangat atau *warm color* seperti merah dan

kuning memiliki *wavelength* yang panjang dan membutuhkan lebih banyak energi untuk memprosesnya sehingga menimbulkan kesan menggairahkan. Warna dingin atau *cold color* seperti hijau dan biru memiliki *wavelength* yang pendek sehingga tidak membutuhkan energi yang banyak untuk memprosesnya. Oleh karena itu, *cold color* menimbulkan kesan yang menenangkan (hlm. 122).

Psikologi warna sangat bergantung pada pengalaman dan kultur dari individu. Seperti contoh, warna merah biasanya diasosiasikan dengan perasaan lapar, marah, dan berenergi karena warna merah sangat dekat kaitannya dengan daging, darah, dan kekerasan. Namun berbeda dengan para *vegetarians* di mana mereka mengasosiasikan rasa lapar itu dengan warna hijau. Dalam kebudayaan barat yang didominasi dengan agama Kristiani, warna hitam diasosiasikan dengan kematian dan kedukaan, namun berbeda halnya dengan para umat Hindu yang mengasosiasikan kedukaan dan kematian dengan warna putih (hlm. 123).

Samara (2012, hlm. 122) mengartikan warna sebagai berikut:

1. Warna Merah

Warna *vibrant* adalah warna yang paling gampang terlihat. Warna merah menstimulasi sistem saraf ke level tinggi sehingga menimbulkan adrenalin yang membuat kita lapar serta dapat yang membangkitkan semangat.

2. Warna Biru

Warna biru memiliki kekuatan untuk menenangkan dan membuat kesan dilindungi dan aman. Sering diasosiasikan dengan laut dan langit membuat warna biru memiliki persepsi yang *solid* dan dapat diandalkan. Menurut statistik, biru adalah warna yang paling disukai.

3. Warna Kuning

Warna kuning sering diasosiasikan dengan matahari sehingga menimbulkan kesan kehangatan. Warna kuning juga dapat menstimulasi perasaan senang. Tidak hanya itu, warna kuning juga dapat menghidupkan warna lain yang ada di sekelilingnya. Jika warna kuning yang lebih gelap dapat menggambarkan kekayaan, warna kuning yang kehijauan dapat memunculkan perasaan cemas.

4. Warna Coklat

Warna coklat sering diasosiasikan dengan bumi dan kayu sehingga menciptakan kesan aman dan nyaman. Dikarenakan warna coklat memiliki ikatan dengan bumi, maka warna ini membangkitkan perasaan dipercaya dan tahan lama. Selain itu, coklat adalah warna yang *solid*, sehingga menimbulkan kesan *timeless* yang tidak termakan oleh zaman.

5. Warna Violet

Warna violet memiliki kesan yang mencurigakan serta misterius. Warna violet yang gelap mendekati hitam menyimbolkan kematian, namun berbeda dengan warna violet yang lebih terang memberikan kesan nostalgia. Selain itu, warna violet yang kemerahan, seperti *fuchsia*, memberikan efek dramatis dan berenergi, serta warna violet yang lebih ungu memberikan kesan yang *magical*.

6. Warna Hijau

Warna ini memiliki *wavelength* yang paling pendek yang menjadikannya sebagai warna yang paling menenangkan. Warna hijau sering diasosiasikan dengan alam dan tumbuh-tumbuhan sehingga menimbulkan kenyamanan. Semakin terang warna hijau, semakin *youthful* dan *energetic*. Warna hijau yang lebih gelap dikonotasikan sebagai pertumbuhan ekonomi. Namun, warna hijau juga dapat digambarkan sebagai penyakit.

7. Warna Jingga

Warna jingga adalah perpaduan antara merah dan kuning. Oleh karena itu, sama halnya dengan warna merah dan kuning, warna jingga juga memiliki kesan yang hangat (merah) dan ramah (kuning). Warna jingga memiliki sifat yang penuh jiwa bertualang, namun sedikit tidak

bertanggung jawab. Warna jingga yang cenderung gelap dapat menimbulkan kesan mahal dan mewah. Namun, warna jingga yang cerah dikonotasikan sebagai kualitas, kesegaran, serta kesehatan.

8. Warna Abu

Dikenal sebagai warna yang netral, abu dipersepsikan sebagai tidak berkomitmen, namun dapat juga dilihat formal, berwibawa, dan berkuasa. Warna Abu juga dapat diasosiasikan dengan teknologi ketika digambarkan berwarna *silver*. Warna ini memiliki kesan ketepatan, kontrol, berkompetensi, canggih, dan Industrial.

2.3.3.4. Pemilihan Warna

Sherin (2012) mengatakan bahwa banyak cara yang dapat dipakai untuk memilih warna agar dapat membuat palet warna yang berhasil. Seorang desainer harus memilihnya berdasarkan proyek yang ditujunya dengan berbagai *trial and error* dan referensi pribadi. Variasi warna dapat berasal dari percampuran *hue* dengan putih (yang menghasilkan *tint*) atau hitam (yang menghasilkan *shade*) atau mencampurkannya dengan satu warna dan warna lainnya sehingga menghasilkan warna baru. Memakai palet warna yang sedikit mempunyai beberapa keuntungan, di antaranya ketika hasil akhir akan dihasilkan melalui *offset printing* sehingga memakai warna yang sedikit akan mengurangi biaya produksi. Komposisi desain dengan palet warna yang sedikit cenderung menonjol di lingkungan yang bersaturasi (hlm. 30).

2.3.4. Grid

Dalam membuat sebuah media informasi, sebuah *grid* berperan penting untuk dapat membantu pengorganisasian halaman. Ambrose dan Harris (2011) menuliskan dalam bukunya “*The Basic Design: Layout*” bahwa *grid* bertujuan untuk mengatur posisi dari elemen desain agar dapat membantu dalam pengambilan keputusan dalam mendesain sesuatu. *Grid* merupakan sebuah perencanaan yang dapat membantu desainer untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin mereka sampaikan (hlm. 27).

2.3.4.1. Fungsi Grid

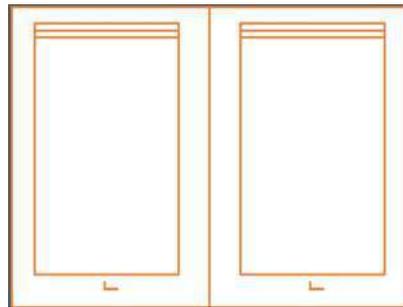
Ambrose dan Harris (2011) menyatakan bahwa sebuah *grid* berfungsi sebagai sarana menentukan posisi. *Grid* mengandung elemen desain agar mempermudah pengambilan keputusan. Dengan memakai *grid*, hasil yang dicapai dalam penempatan elemen desain dalam sebuah halaman akan lebih akurat. Dengan memberikan hubungan pada suatu desain, *grid* memungkinkan seorang desainer untuk menggunakan waktu mereka secara efisien dan berkonsentrasi untuk mencapai sebuah desain yang baik. Namun jika terlalu berpegang teguh pada struktur *grid* dapat melumpuhkan kreativitas dan menghasilkan desain yang lemah akan imajinasi. Walaupun *grid* dapat membantu dalam pembuatan *layout*, namun tidak boleh dianggap sebagai penggantinya (hlm. 26-27).

2.3.4.2. Jenis Grid

Berdasarkan Tondreau (2011, hlm. 11-14), jenis *grid* adalah antara lain:

1. *Single Column Grid*

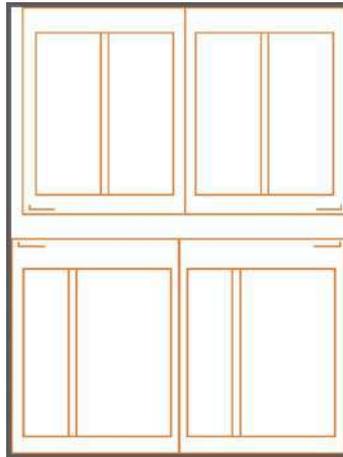
Single Column Grid biasa digunakan untuk sebuah teks berjalan seperti esai, laporan, dan buku. Blok tulisan adalah hal yang utama dalam halaman itu.



Gambar 2. 9 *Single Column Grid*
(Tondreau, 2011)

2. *Two Column Grid*

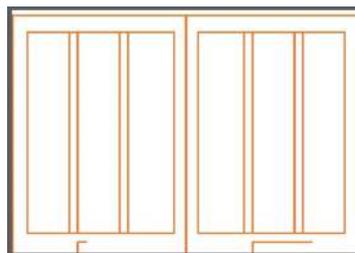
Two Column Grid dapat digunakan untuk mempresentasikan informasi yang berbeda dalam satu halaman. Jenis *grid* ini dapat diatur dengan kolom yang sama ukuran ataupun berbeda ukuran. Untuk mendapatkan proporsi yang ideal, ketika satu kolom lebih lebar dibandingkan yang lain, kolom yang lebih lebar itu berukuran dua kali lebar dari kolom yang lebih sempit.



Gambar 2. 10 *Two Column Grid*
(Tondreau, 2011)

3. *Multi Column Grid*

Multi Column Grid menghasilkan fleksibilitas yang tinggi dibandingkan dua jenis *grid* sebelumnya. Dengan menggabungkan beberapa kolom dengan berbeda lebar (*width*) akan cocok untuk majalah dan *websites*.

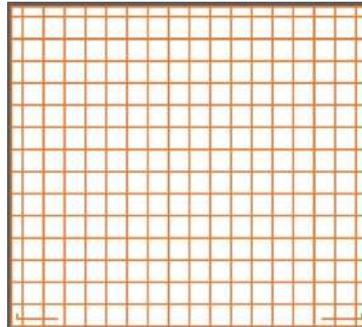


Gambar 2. 11 *Multi Column Grid*
(Tondreau, 2011)

4. *Modular Grid*

Modular Grid merupakan jenis *grid* yang paling cocok untuk mengontrol informasi kompleks yang sering dilihat dalam koran, kalender, bagan, dan tabel. Jenis *grid* ini menggabungkan kolom

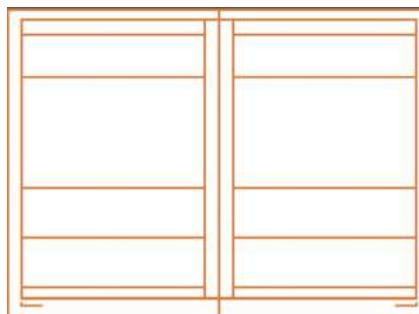
horizontal dan vertikal sehingga dapat mengatur strukturnya ke dalam spasi dengan potongan kecil.



Gambar 2. 12 *Modular Grid*
(Tondreau, 2011)

5. *Hierarchical Grids*

Hierarchical Grids membagi halaman ke dalam zona. Kolom horizontal mendominasi halaman jenis *grid* ini. Beberapa majalah mengatur konten halaman mereka secara horizontal. Agar lebih meringankan dan efisien, banyak media membagi materialnya ke dalam horizontal.



Gambar 2. 13 *Hierarchiral Grid*
(Tondreau, 2011)

2.3.5. *Layout*

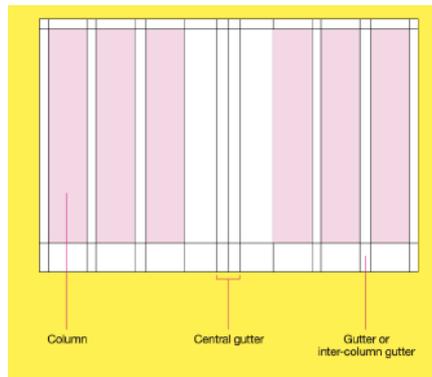
Ketika membuat sebuah media informasi, *layout* berperan sangat penting agar desain yang dibuat memiliki kesatuan dan enak untuk dibaca. Berdasarkan Ambrose dan Harris (2011) dalam “*Basics Design Layout: 2nd Edition*”, *layout* adalah peletakan elemen visual dan tulisan ke dalam sebuah desain. Bagaimana elemen ini ditata dan relasinya satu sama lain yang mempengaruhi desain keseluruhan dan bagaimana hal itu mempengaruhi bagaimana konten itu dilihat dan diterima oleh pembaca. *Layout* dapat membantu ataupun menyulitkan pembaca penerima informasi (hlm.10).

2.3.5.1. Elemen *Layout*

Ambrose dan Harris (2011, hlm. 64-98) menjelaskan bahwa elemen *layout* antara lain:

1. Kolom dan *Gutter*

Kolom dan *gutter* adalah hal yang paling mendasar untuk menempatkan gambar dan teks ke dalam *layout*. Kolom adalah ruang vertikal yang menjadi acuan dalam peletakan tulisan atau gambar. Kolom satu dan kolom lain dipisahkan oleh sebuah spasi yang dinamakan *gutter*.



Gambar 2. 14 Kolom dan *Gutter*
(Tondreau, 2011)

2. Gambar

Gambar adalah elemen grafis yang dapat membuat desain itu hidup. Gambar dapat menjadi fokus utama dalam sebuah halaman atau bisa menjadi elemen sekunder. Gambar memerankan peran penting dalam mengkomunikasikan sebuah pesan.

3. Alignment

Alignment adalah sebuah posisi tulisan, entah itu vertikal ataupun horizontal.

- a. *Alignment* Vertikal: Penjajaran vertikal dapat diletakan di atas, tengah maupun bawah.
- b. *Alignment* Horizontal: Penjajaran horizontal dapat diletakan di kiri, kanan, di tengah, dan rata kiri-kanan.
- c. *Alignment Top*: Diletakan di bagian atas *layout* dan memberikan kesan formal serta konsistensi.

- d. *Alignment Bottom*: Diletakan di bagian bawah *layout*. Walaupun tidak biasa, metode ini memberikan efek dinamis.
- e. *Range Left*: Tulisan rata kiri adalah hal yang paling biasa ditemukan. Namun harus diperhatikan agar tidak ada kata yang terisolasi.
- f. *Range Right*: Tulisan rata kanan ini tidak biasa dilihat dibandingkan rata kiri yang di mana mata terbiasa membaca dari kiri. Tipe tulisan ini tidak cocok dijadikan *body text*, namun sesuai untuk tipe *display*.
- g. *Centered*: Rata tengah biasa digunakan sebagai *body copy* dan sedikit susah dibaca namun sangat cocok untuk judul dan *headers*.
- h. *Justified*: Rata kanan-kiri merupakan gambaran yang sangat formal dan terkontrol. Hal yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah *hyphenation* dan justifikasi.

4. *Hyphenation* dan *Justification*

Hyphenation adalah pemenggalan kata dan *Justification* adalah spasi antar kata. Tujuan utama dari *hyphenation* adalah untuk menghasilkan teks yang rapi dan tidak ada jarak yang terpampang nyata atau disebut *rivers*. Pemenggalan kata yang dilakukan tidak boleh membuat sebuah teks susah dibaca. Pemenggalan kata yang tepat adalah pemenggalan

di antara suku kata, kecuali kata yang kurang dari empat huruf, mereka tidak boleh dipenggal sama sekali.

5. Hierarki

Teks hierarki adalah sebuah panduan untuk menempatkan elemen-elemen visual dalam *layout*. Hierarki digunakan untuk memilih elemen mana yang ingin ditonjolkan dan harus dilihat dahulu. Hierarki digunakan agar dapat mengiring arah mata pembaca.

6. *Arrangement*

Arrangement adalah pengaturan peletakan elemen desain. Elemen-elemen desain dapat dipadukan dan membuat sebuah *form* desain yang menarik. *Hirarki*, *arrangement*, *entry point*, dan penggabungan antara gambar dan tulisan dapat dibuat sebagai metode untuk mengontrol *pace* dari publikasi.

7. *Entry Point*

Sebuah *entry point* adalah indikasi visual yang memberitahu arah sebuah desain itu dibaca. *Entry point* dapat dihasilkan melalui perbedaan warna, perbedaan *font*, serta perbedaan ukuran.

8. *Pace*

Pace adalah sebuah kecepatan seseorang membaca sesuatu. Setiap desain mempunyai *pace*. Ada yang gampang dibaca, ada juga yang

membutuhkan waktu untuk dibaca. Ketika kita berganti membaca sesuatu, yang terjadi adalah antara kita memperlambat kecepatan membaca untuk membaca dan mengerti visual yang ada atau kita mempercepat kecepatan membaca kita dan memilah untuk membalikkan halaman.

2.3.5.2. *White Space*

Samara (2014) menuliskan bahwa *negative space* atau biasa disebut sebagai *white space* (walaupun mungkin bukan berwarna putih) merupakan hal yang krusial dalam pembuatan desain. Ruang kosong memicu perhatian dari konten yang ada, dan memisahkannya dari konten lain yang tidak berkaitan dengannya. Ruang kosong itu dapat memberikan ruang agar mata dapat beristirahat sejenak. Namun, sebuah ruang kosong terlihat mati dan tidak berguna jika terpisah dari elemen visual yang ada di sekitarnya. Sedangkan, visual yang tidak memiliki ruang kosong akan memberatkan dan membingungkan pembaca, dan akhirnya membuat mereka tidak tertarik (hlm. 15).

2.3.6. Tipografi

Untuk membuat sebuah media informasi, pemilihan tipografi yang tepat sangatlah penting untuk dapat menginformasikan sebuah pesan dengan tepat. Cullen (2007) menjelaskan bahwa tipografi adalah sebuah bahasa yang terlihat. Tipografi dapat mewakili perasaan manusia. Tipografi menyampaikan pesan melalui hal yang paling sederhana sampai hal yang tersulit sekalipun. Melalui tipografi sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik. Tipografi merupakan

sebuah suara yang tergambar dalam permukaan halaman, memberikan warna pada sebuah desain (hlm. 90).

Menurut Ambrose dan Harris (2011) dalam buku “*The Fundamental of Typography 2nd Edition*” istilah *typeface* dan *font* sering digunakan untuk arti yang sama. Namun kedua istilah itu memiliki arti yang berbeda. Sebuah *typeface* adalah sekoleksi huruf yang memiliki desain yang sama, sedangkan *font* adalah kumpulan lengkap dari huruf, angka, simbol, atau karakter (hlm. 40).

2.3.6.1. Klasifikasi Huruf

Menurut Ambrose dan Harris (2011), ada beberapa tipe pengklasifikasian tipografi. Perbedaan klasifikasi sistem ini membantu desainer untuk membuat lebih banyak pilihan tipografi yang dapat dipakai dan mengerti jenis tipografi. Pengklasifikasian paling dasar adalah *serif*, *san serif* dan dekoratif (hlm. 87).

1. *Serif*

Jenis *Serif* adalah jenis huruf yang memiliki goresan kecil pada ujung dari goresan vertikal dan horizontal utama. Goresan itu membantu membimbing mata menyeberangi teks dan membantu membaca. Jenis huruf ini biasanya lebih tua, dan lebih tradisional, walaupun ada jenis huruf *serif* yang dihasilkan.



Gambar 2. 15 Serif
(Ambrose dan Harris, 2011)

2. *San Serif*

San serif adalah jenis *font* yang tidak memiliki goresan *serif*. Jenis *font* ini biasanya lebih *modern* dan biasanya memiliki sedikit variasi goresan, *x-height* yang lebih besar, dan lebih sedikit penekanan pada goresan yang bundar.



Gambar 2. 16 Sans Serif
(Ambrose dan Harris, 2011)

3. Dekoratif

Dekoratif adalah semua jenis *font* selain *serif* dan *san serif*. Jenis *font* ini biasanya bersifat dekoratif, yaitu luwes, dan berlekuk-lekuk. Jenis *font* ini biasanya dibagi lagi menjadi beberapa kategori (dalam sistem pengklasifikasian yang lain), yaitu *handwriting*, *script*, *calligraphy*, *grunge*, dll.



Gambar 2. 17 Dekoratif
(Ambrose dan Harris, 2011)

2.3.6.2. Penggunaan dan Pemilihan Huruf

Poulin (2011) menyatakan bahwa dalam desain grafis, tujuan utama seorang desainer tidak hanya menaruh tipografi ke dalam halaman, namun desainer harus dapat mengerti dan menggunakannya secara efektif dalam mengkomunikasikan melalui visual. Pemilihan dari tipografi, ukuran, *alignment*, warna, dan *spacing* sangatlah penting (hlm. 128).

2.4. Media Informasi

Bael dan Vacarra (2008) dalam bukunya yang berjudul “*Information Design Workbook*” menuliskan bahwa tujuan utama dari sebuah desain informasi adalah bagaimana desain dapat membantu mengarahkan pembaca ke dalam data dan pesan yang kompleks. Seorang desainer membuat sebuah komunikasi visual menggunakan tulisan serta gambar. Dengan desain informasi, seorang desainer menggunakan warna, simbol, tulisan, gambar, dan menggabungkannya menjadi sebuah visual yang indah dan gampang dikomunikasikan (hlm. 11).

2.4.1. Jenis Media Informasi

Berdasarkan Bael dan Vacarra (2008), media informasi ada di mana saja di sekeliling kita. Pembagian kategori paling dasar dari media informasi adalah

bentuk media *printed*, media interaktif, *environmental*, eksperimental, serta info grafis (informasi grafis) (hlm. 16).

Printed media adalah sebuah media informasi yang hasil *outputnya* adalah benda nyata/ yang sudah di *print*. Menurut Paxton (2010, hlm. 92) dalam bukunya “*Mass Communication and Media Studies*”, *printed media* menghasilkan 3 jenis media, yaitu:

2.4.1.1. Koran

Teknik penulisan dalam koran adalah piramida yang terbalik, di mana biasanya informasi yang paling penting diletakan paling awal dan informasi tambahan diletakan di bawah. Teknik penulisan piramida terbalik ini memiliki beberapa fungsi. Tidak hanya membantu pembaca yang ingin membaca sinopsis berita ketika melakukan *quick scanning*, tapi juga membantu editor yang ingin mengurangi sebuah artikel, dengan hanya menghapus bagian akhir dari artikel tanpa menghapus bagian pentingnya.

2.4.1.2. Majalah

Banyak majalah yang mengandalkan pendapatan dari segi periklanan dibandingkan penjualan majalah dan *subscription*. Keberhasilan suatu majalah dapat diukur melalui jumlah iklan yang terdapat dalam halaman suatu masalah. Biasanya, sekitar 40% dari isi majalah adalah iklan.

2.4.1.3. Buku

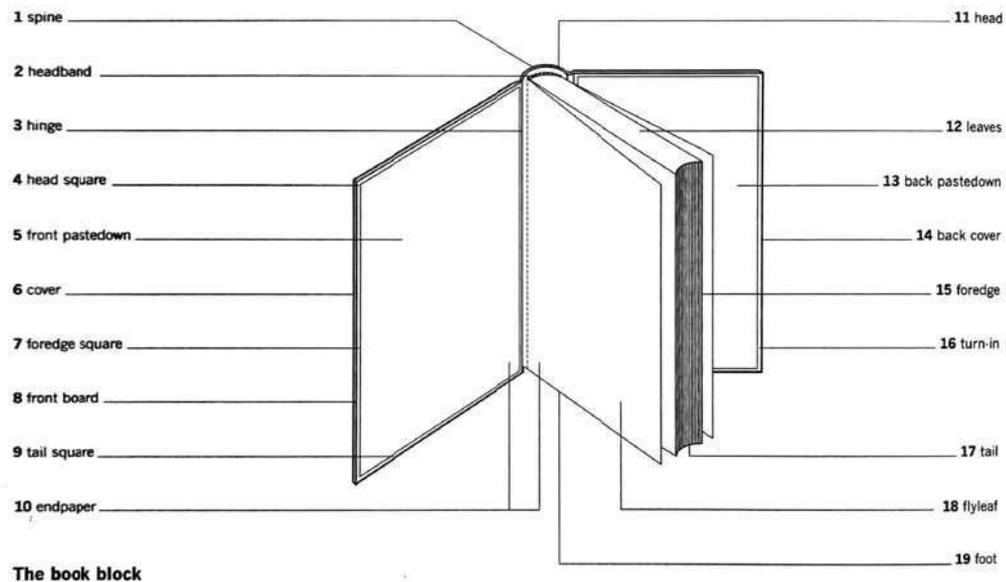
Banyak orang yang beranggapan bahwa buku sudah jarang dibaca, namun kenyataannya orang dapat membaca buku melalui banyak media. Banyak buku yang tersedia dalam buku audio yang dapat diputar dalam berbagai perangkat. Selain itu, buku dengan *output* visual juga dapat dibaca melalui komputer ataupun perangkat yang dapat digenggam.

2.5. Buku

Haslam (2006) menuliskan bahwa buku adalah sebuah wadah *portable* berisikan kumpulan halaman yang di cetak dan dijilid yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca melampaui ruang dan waktu (hlm. 9).

2.5.1. Anatomi Buku

Anatomi buku berdasarkan Haslam (2006, hlm. 20) dapat dibagi kedalam 19 bagian, yaitu:



Gambar 2. 18 Anatomi Buku
(Andrew Haslam, 2006)

1. *Spine*:

Bagian dari sampul buku yang menutupi sudut yang dijilid.

2. *Headband*

Sebuah kumpulan benang kecil yang diikat di sebuah bagian yang sering diwarnai untuk menutupi bagian jilid sebuah sampul buku.

3. *Hinge*

Sebuah lipatan *endpaper* yang berada di antara *pastedown* dan *fly leaf*.

4. *Head Square*

Sebuah pelindung kecil *flange* yang ada di atas buku untuk membuat sampul depan dan belakang buku lebih besar dibandingkan isi buku.

5. *Front Pastedown*

Sebuah *endpaper* yang ditempel ke dalam bagian *front board*.

6. *Cover*

Sebuah kertas atau papan tebal yang ditempel untuk melindungi buku.

7. *Foreedge Square*

Sebuah pelindung *flange* kecil berada di tepi-depan sebuah buku yang dihasilkan oleh *cover* dan *back* lebih besar dibandingkan *book leaves*.

8. *Front Board*

Sebuah papan *cover* yang ada di bagian depan buku.

9. *Tail Square*

Sebuah pelindung *flange* kecil berada di bawah sebuah buku yang dihasilkan oleh *cover* dan *back* lebih besar dibandingkan *book leaves*.

10. *Endpaper*

Sebuah lapisan yang tebal yang dipakai untuk menutupi bagian dalam dari sampul buku serta sebagai penyangga punggung buku.

11. *Head*

Sebuah bagian atas buku.

12. *Leaves*

Sebuah kertas dua sisi dengan semua halaman yang saling mengikat (isi buku).

13. *Back Pastedown*

Sebuah *endpaper* yang ditempel di bagian dalam papan belakang buku.

14. *Backcover*

Sebuah papan sampul yang berada di belakang buku (sampul belakang buku).

15. *Foreedge*

Sebuah sisi depan sebuah buku.

16. *Turn-In*

Sebuah kertas atau tepi kain yang dilipat dari luar ke dalam sebuah sampul.

17. *Tail*

Sebuah bagian di bawah buku.

18. *Flyleaf*

Sebuah balik halaman dari *endpaper*.

19. *Foot*

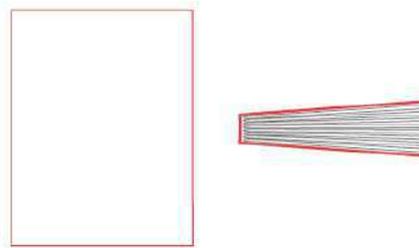
Sebuah bagian di bawah halaman buku.

2.5.2. Teknik Penjilidan Buku

Berdasarkan Sherin, Lee, dan Evans (2013, hlm. 80-81), ada beberapa jenis penjilidan buku, yaitu:

1. *Perfect Binding*

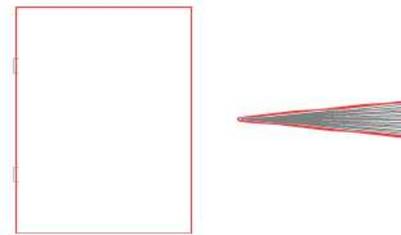
Teknik penjilidan ini menggunakan lem panas untuk menyatukan halaman buku dengan sampul buku.



Gambar 2. 19 *Perfect Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

2. *Saddle Stitch Binding*

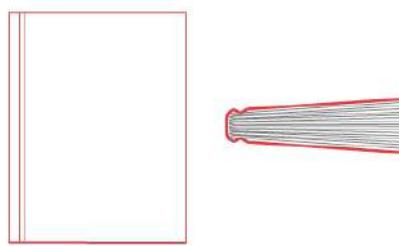
Bagian sampul bersama dengan isi buku ditumpuk dan disatukan menggunakan stapler pada bagian tengah buku.



Gambar 2. 20 *Saddle Stitch Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

3. *Case Binding*

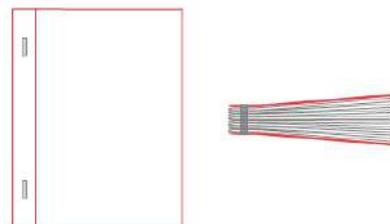
Isi buku yang sudah disatukan lalu dijahit bersama tulang belakang buku dan kemudian disatukan dengan sampul buku.



Gambar 2. 21 *Case Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

4. *Side Stitch Binding*

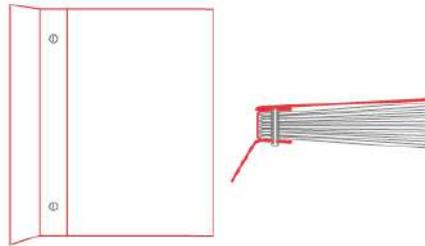
Bagian sampul bersama dengan isi buku ditumpuk dan disatukan menggunakan stapler di bagian tepi buku.



Gambar 2. 22 *Side Stitch Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

5. *Screw and Post Binding*

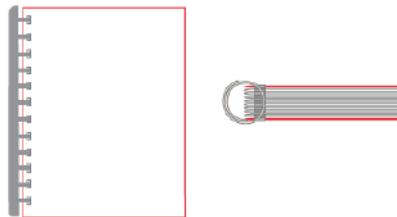
Bagian sampul bersama dengan isi buku disatukan kemudian dilubangi. Sekrup dipakai untuk menyatukan buku. Sekrup dapat dibuka jika ingin menambah atau mengurangi halaman yang diinginkan.



Gambar 2. 23 *Screw and Post Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

6. *Plastic Comb Binding*

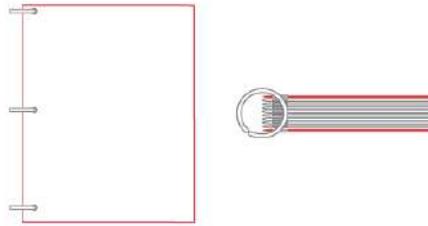
Sampul buku bersama dengan isi buku disatukan kemudian di bagian tepi buku dilubangi untuk dimasukkan *ring* plastik untuk menyatukan buku. *Ring plastic* dapat dibuka untuk menambahkan halaman jika diperlukan.



Gambar 2. 24 *Plastic Comb Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

7. *Ring Binding*

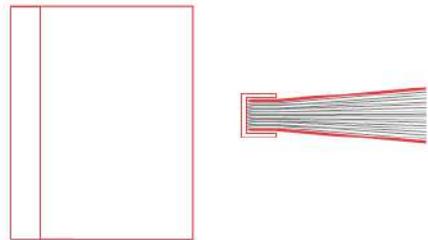
Sampul buku bersama dengan isi buku disatukan kemudian di bagian tepi buku dilubangi lalu disatukan menggunakan ring besi. Halaman dapat ditambah atau dikurangi jika diinginkan.



Gambar 2. 25 *Ring Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

8. *Tape Binding*

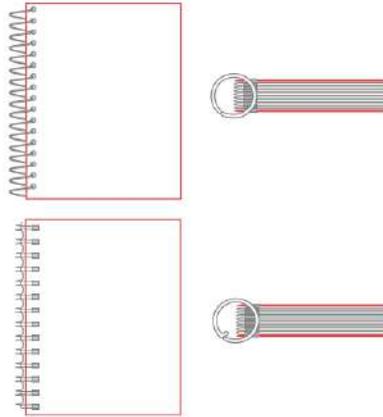
Bagian sampul dan isi buku di satukan dan disusun kemudian disatukan dengan menggunakan *flexible cloth tape* yang berisikan lem di sisi pinggir buku.



Gambar 2. 26 *Tape Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

9. *Spiral and Double-Loop Binding*

Sampul dan isi buku yang sudah disusun itu dilubangi kemudian disatukan dengan menggunakan *plastic spiral* atau lubang kawat ganda di sisi pinggir buku.



Gambar 2. 27 *Spiral and Double-Loop Binding*
(Sherin, Lee, & Evans, 2013)

2.6. Buku Anak

Menurut Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak adalah buku yang ditulis dan dibuat berdasarkan tingkat dan minat membaca anak; mulai dari prasekolah hingga kelas 6 SD (12/13 tahun). Buku anak ditulis dan diberi ilustrasi agar memudahkan anak untuk mengertinya.

2.6.1. Kategori Buku Anak Berdasarkan Umur

Seuling (2005, hlm. 13-19) menuliskan mengenai kategori buku anak berdasarkan umur (namun perlu diketahui bahwa satu kategori dan yang lainnya akan tumpang tindih satu sama lain), antara lain:

1. *Baby Books* (0-15 bulan)

Kategori buku ini lebih sering bayi dengan daripada mereka baca, di mana buku ini berisikan *lullabies*, lirik lagu untuk bayi, serta permainan simpel antara pembaca dan bayi.

2. *Board Books* (1-3 tahun)

Kategori buku ini bermaterial kardus yang tebal sehingga tidak mudah rusak ketika dipegang oleh para bayi. Buku ini berisikan banyak gambar yang cerah dengan hanya sedikit kata di setiap halamannya. Buku ini biasanya hanya berisikan dua belas halaman.

3. *Picture Books – Fiction* (2-7 tahun)

Ilustrasi yang banyak merupakan ciri khas dari kategori buku ini. Buku ini bertujuan untuk meningkatkan ide, menstimulus imajinasi anak serta memperluas pengetahuan mereka. Anak berumur 1-3 tahun mulai ingin mengeksplorasi dunia di sekitar mereka. Anak-anak sering kehilangan minat mereka akan sesuatu, sehingga buku yang dibuat haruslah singkat namun memikat.

Ketika anak-anak tumbuh, mereka membutuhkan cerita yang lebih kuat. Anak umur 5 tahun sudah dapat mengerti cerita yang membuat mereka berpikir, merasakan, dan memahami. Mereka menyukai karakter yang solid serta cerita yang sederhana.

4. *Picture Books – Nonfiction* (2-7 tahun)

Dalam beberapa tahun belakangan, buku nonfiksi untuk anak mulai populer. Hal-hal yang sukar dimengerti oleh mereka akan dijelaskan memakai kata-kata yang sederhana dengan ilustrasi yang dapat menjelaskan. Ilustrasi memegang peranan penting disini dikarenakan

ilustrasi berfungsi sebagai penjelas dan teks bacaan dipakai secara minimum.

Di tingkatan untuk anak di bawah 5 tahun, buku ini berisikan informasi yang hanya untuk memuaskan rasa penasaran mereka, seperti nama binatang, warna, dan benda. Ketika anak sudah mulai dewasa, barulah mereka dapat memegang informasi yang lebih detail dimana binatang tinggal, bagaimana cara benih tumbuhan tumbuh, dll.

5. *Picture Books for Older Readers* (7-12 tahun)

Kategori buku ini didesain dengan indah, dengan ilustrasi, lukisan, *collages*, dan foto yang menemani tulisan. Visual yang disuguhkan membantu anak untuk memahami bacaan yang ada, seperti buku bacaan *National Geographic* untuk anak, buku sejarah untuk anak, dll. Informasi yang diberikan sangat solid dengan lebih banyak tulisan dibanding buku *younger-level*.

6. *Easy-to-Read Books* (5-7 tahun)

Kategori buku ini memiliki ukuran yang besar dan memiliki banyak *white space* di dalam satu halaman, sehingga anak-anak dapat lebih mudah membacanya dan ilustrasi ada di setiap halaman. Buku ini biasanya dibagi ke dalam berbagai bagian ataupun *chapters*. Kesamaan kategori buku ini dengan buku yang dibaca oleh anak yang lebih besar adalah bagian daya tarik buku itu kepada pembaca pemula.

7. *Early Chapter Books* (7-10 tahun)

Kategori buku ini tingkatan dari buku *easy-to-read* dimana pembaca kategori buku ini sudah siap untuk membaca sebuah cerita yang lebih berkembang namun belum memiliki kompleksitas seperti buku *middle-grade*. Klasifikasi buku ini memiliki ilustrasi dengan teks cerita yang lebih banyak dan seimbang dengan ilustrasi yang diberikan. *Range* halaman dari buku ini adalah 48-100an halaman. Hal yang membuat pembaca mudah membaca dan mengerti dari klasifikasi buku ini adalah plotnya yang simpel, banyaknya ilustrasi, *chapter* cerita yang singkat, *type* dan *leading* yang besar.

8. *Middle Grade Fiction* (8-12 tahun)

Jenis buku ini memiliki kategori cerita yang luas, dari *adventure* dan *fantasy* ke cerita keluarga, sejarah, horor, dan komedi. Anak-anak di kategori ini ingin cerita yang solid dan aksi dengan cerita yang sesuai logika. Mereka sudah dapat membaca *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* sendiri.

9. *Middle Grade Nonfiction* (8-12 tahun)

Anak kelas menengah memiliki keingintahuan yang besar untuk mengetahui informasi yang tidak diajarkan disekolah mereka. Ketika anak umur 5 tahun senang melihat cerita bergambar dengan informasi

yang sedikit di setiap halamannya, anak umur 10 tahun harus akan pengetahuan yang lebih. Tulisan harus disusun dengan rapi dan hidup.

10. *Teenage or Young Adults Fiction* (12 tahun keatas)

Buku fiksi untuk grup umur 12 tahun ke atas memperlihatkan sebuah cerita yang lebih bergairah, perilaku yang tidak biasa, serta cerita yang lebih kompleks dibandingkan grup umur dibawahnya. Walaupun seorang remaja sudah dapat membaca *adult books*, buku fiksi lebih menarik untuk mereka dikarenakan umur dari karakter dibuku itu hampir sama dengan umur pembacanya. Sehingga pembaca dapat lebih merasa *relate* dengan cerita yang diberikan.

11. *Teenage or Young Adults Nonfiction* (12 tahun keatas)

Remaja sudah dapat membaca kategori *adults book*, namun kategori buku ini dapat memuaskan rasa penasaran mereka akan pengetahuan yang *relate* dengan masa remaja mereka. Pembaca kategori umur remaja sudah cukup dewasa untuk dapat mengerti dan memahami hal-hal seperti seni, agama, politik, perang, dll. Grup umur ini rasa penasaran akan sesuatu di luar hal yang diajarkan di sekolah.

2.6.2. Penulisan Buku Anak 5-9 tahun

Seuling (2005, hlm. 81-85) menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika menulis buku anak, yaitu:

1. Ceritakan cerita dengan simpel.

2. Gunakan kata-kata yang menarik, jangan memandang remeh kemampuan bahasa pembaca.
3. Gunakan kalimat yang singkat dan simpel.
4. Penggunaan kata asing yang berulang dapat membantu pembaca.
5. Gunakan *plot* cerita yang simpel.
6. Gunakan dialog agar memberikan *white space* dalam halaman.
7. Gunakan humor, hal ini dikarenakan anak-anak senang tertawa.
8. Tidak perlu memasukan detail tidak penting yang memperlambat jalan cerita.
9. Teks bacaan dibagi kedalam beberapa paragraph yang pendek, agar pembaca dapat merasakan pencapaian ketika menyelesaikan setiap paragraph.
10. Orang dewasa memegang peran yang penting dalam cerita, seperti pahlawan.
11. Biasanya terdiri dari 100-1.500 kata.

2.6.3. Tipografi Buku Anak

Menurut Matulka (2008), tipografi adalah sebuah seni dalam memiliki *font style* atau *typeface* dan mengaturnya didalam sebuah halaman. Tipografi yang dipikirkan dengan matang akan meningkatkan desain (hlm. 46).

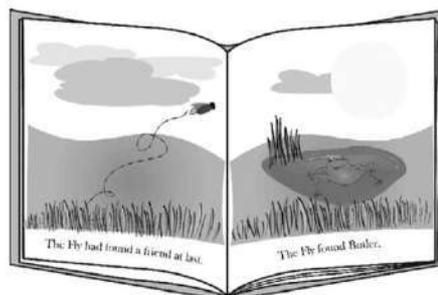
2.6.3.1. *Formality and Placement*

Matulka (2008) menuliskan bahwa teks *layout* sangatlah penting dalam mendesain buku bergambar. Tata letak dalam penempatan tulisan memegang peranan penting dalam pembuatan buku. Bagaimana dan di mana teks diletakan akan berpengaruh kepada *mood* dan *tone* sebuah cerita. Penempatan tulisan harus berhubungan dengan ilustrasi. (hlm. 47)

Berdasarkan Matulka (2008, hlm 47-50) ada beberapa tata letak tulisan dalam buku bergambar:

1. *Very Formal*

Teks yang diletakan berseberangan dengan ilustrasi atau yang berdekatan dengan halaman merupakan jenis teks yang sangat formal.

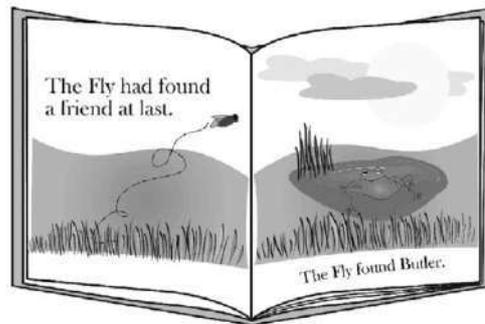


Gambar 2. 28 *Very Formal*
(Matulka, 2008)

2. *Formal*

Tulisan yang berada di atas atau di bawah sebuah ilustrasi adalah jenis teks formal. Penempatan teks di atas atau di bawah ilustrasi dapat diletakan bergantian dari halaman satu ke halaman yang lain di dalam

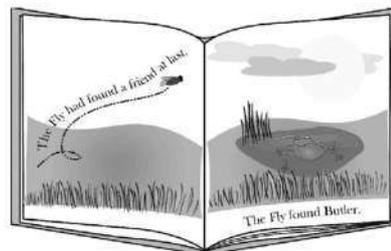
satu buku. Teks juga dapat diletakan di atas dan di bawah ilustrasi di dalam satu halaman yang sama.



Gambar 2. 29 *Formal*
(Matulka, 2008)

3. *Very Informal*

Dua atau lebih pengaturan penempatan dalam satu hal yang sama dapat disebut “*combined*” dan termasuk jenis teks informal.

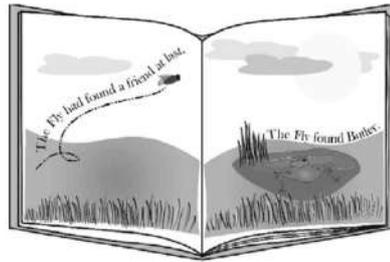


Gambar 2. 30 *Very Informal*
(Matulka, 2008)

4. *Informal*

Ketika teks dibentuk diletakan di dalam, di luar, ataupun di antara ilustrasi, jenis teks ini adalah teks informal. Banyak desainer membentuk dan memanipulasi teks di sekitar ilustrasi untuk menyampaikan suatu arti. Anak zaman sekarang tumbuh dengan visual dari kecil, sehingga mereka menemukan kesenangan di teks

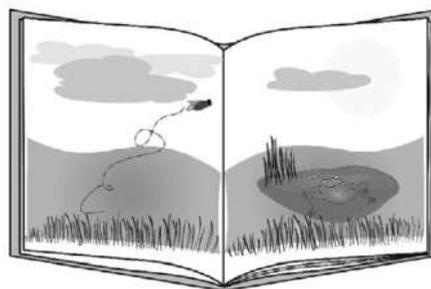
yang tidak biasa. Teks yang melengkung dengan warna yang mencolok tidak cocok untuk dipakai membaca instruksi, namun dibuat untuk pengalaman membaca yang menyenangkan.



Gambar 2. 31 *Informal*
(Matulka, 2008)

5. *Absent*

Sebuah buku tanpa teks dan kata-kata merupakan jenis teks yang paling informal. Sebuah buku bergambar yang tanpa tulisan sama sekali disebut “*stories without words*”. Jenis buku seperti ini menyampaikan makna melalui ilustrasi.



Gambar 2. 32 *Absent*
(Matulka, 2008)

2.6.3.2. *Typeface*

Matulka (2008) menuliskan bahwa *typeface* merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari buku bergambar. Pemilihan dari *typeface* dapat menceritakan sebuah buku, contohnya dengan cerita yang bertemakan zaman dahulu, maka digunakanlah *typeface* yang *old-fashioned*. Jenis *font hand-lettered* sering dipakai untuk membuat buku bergambar. Dalam beberapa situasi, desainer menggunakan beberapa *typeface* di dalam satu buku bergambar. Hal ini bertujuan untuk membedakan sesuatu, contohnya sudut pandang cerita (hlm. 51).

2.6.3.3. *Type Size*

Berdasarkan Matulka (2008), desainer dapat menambah ataupun mengurangi ukuran teks untuk menekankan sebuah bagian dari cerita, contohnya penggunaan *typeface* yang lebih besar untuk menggambarkan keresahan karakter. Ukuran dari teks melibatkan beberapa pertimbangan. Buku bergambar dapat mempunyai lebih dari 2000 kata dan desainer dapat menggunakan ukuran *type* yang lebih kecil untuk memasukkannya ke dalam standar sebuah buku yaitu 32 halaman. Namun, jika tulisan yang dipakai terlalu kecil saat dicetak, maka anak-anak akan susah untuk membacanya sendiri tanpa bantuan orang lain. Tulisan dapat terlihat lebih tebal dan gelap jika ukuran tulisan dibesarkan (hlm. 52).

2.6.3.4. Warna

Matulka (2008) menuliskan bahwa warna dari teks bacaan memiliki peran yang penting dalam buku bergambar. Buku tanpa gambar selalu memiliki tulisan berwarna gelap dengan latar berwarna terang. Namun, ketika tulisan berwarna terang di latar yang gelap, maka tulisan akan sulit untuk dibaca. Hal yang sama juga akan terjadi jika menggunakan teks warna terang di latar belakang warna terang juga (hlm. 52).

Ketika gambar hampir menutupi semua halaman, maka desainer akan menghadapi tantangan yang sulit. Beberapa desainer biasa memakai warna *pink* atau kuning terang serta putih untuk membuatnya mencolok di warna gelap. Namun untuk beberapa desainer, hal tersebut merupakan keputusan yang berisiko (hlm. 52).

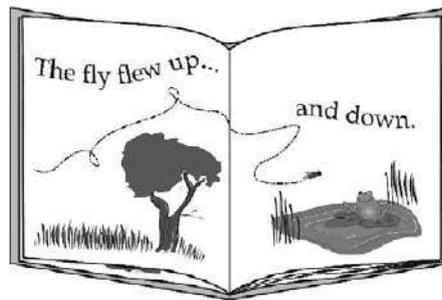
2.6.4. Layout Buku Anak

Berdasarkan Matulka (2008, hlm. 45), ada dua jenis *layout* dalam sebuah buku bergambar antara lain:

1. *Double Page Illustration*

Double Page Illustration adalah jenis *layout* dengan ilustrasi yang menyambung di halaman kiri dan kanan sebuah buku. Tipe *layout* seperti ini cocok untuk menggambarkan pemandangan atau adegan yang dengan banyak karakter. Tulisan dapat hanya berada di satu halaman ataupun di kedua halaman. Ketika diselingi oleh *single page*

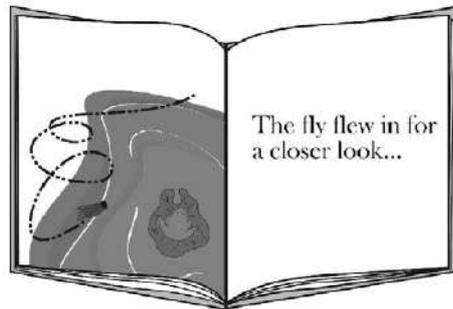
illustration, tipe *layout double page spread* mengizinkan pembaca untuk berhenti sejenak dan menikmati cerita yang ada di halaman tersebut.



Gambar 2. 33 *Double Page Illustration*
(Matulka, 2008)

2. *Single Page Illustration*

Ciri dari jenis *layout single page illustration* adalah ilustrasi hanya ada di satu halaman saja dalam satu *spread*. Blok tulisan yang besar diletakan di halaman di seberang ilustrasi. Jenis *layout* ini paling sering ditemukan di *picture storybook*, dimana buku tersebut terdapat banyak tulisan. Cerita rakyat cenderung memakai jenis *layout* ini dikarenakan terdapat narasi banyak Panjang. Halaman tulisan biasanya terdapat *borders* atau elemen dekoratif lain untuk menyeimbangkan dengan halaman ilustrasi.



Gambar 2. 34 *Single Page Illustration*
(Matulka, 2008)

2.7. Ilustrasi

Menurut Matulka (2008) dalam bukunya yang berjudul “*A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books*” bahwa dalam pembuatan buku bergambar, ilustrasi memegang peranan penting. Ilustrasi tidak hanya berguna sebagai pelengkap teks dan cerita, ilustrasi membantu memperluas makna cerita. Buku ilustrasi anak memiliki beberapa karakteristik yang unik. Biasanya ilustrator dan pengarang buku cerita anak adalah orang yang sama (hlm. 42).

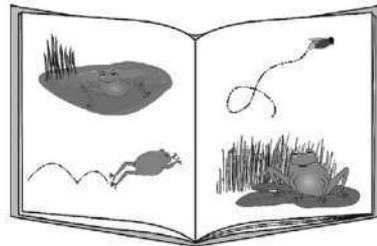
2.7.1.1. Elemen Ilustrasi

Matulka (2008, hlm. 42) menuliskan bahwa ada beberapa elemen untuk membuat sebuah ilustrasi itu sukses, yaitu:

1. *Vignettes*

Vignette, terkadang disebut *spot art*, adalah sebuah ilustrasi kecil yang terintegrasi dengan *double-page illustration* dan seimbang dengan teks. *Vignette* memberikan keseimbangan dan variasi serta memberikan sebuah sisi atau komentar kepada pembaca. Terkadang

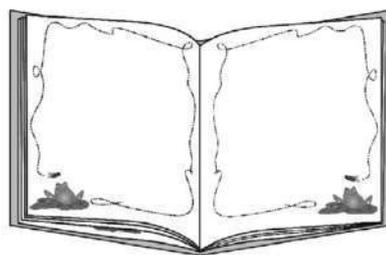
beberapa *vignette* digunakan untuk menggantikan *double-page spread*.



Gambar 2. 35 *Vignette*
(Matulka, 2008)

2. *Borders*

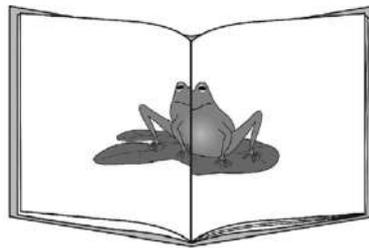
Borders berfungsi sebagai bingkai dan dipakai untuk menaruh teks ataupun ilustrasi. *Borders* dapat berupa garis simpel ataupun desain yang detail dan rumit yang memberikan informasi tambahan terhadap cerita. *Borders* memberikan keseimbangan dan variasi ke dalam buku bergambar maupun untuk menekankan tema atau elemen cerita.



Gambar 2. 36 *Borders*
(Matulka, 2008)

3. *Gutters*

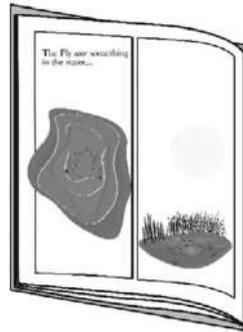
Gutters adalah sebuah *open space* di antara halaman dimana halaman membentuk tulang belakang. Saat diletakkan rata, *gutter* menjadi terlihat jelas. Seperti contoh gambar di bawah, kodok itu terkesan canggung karena ia berada di *gutter*.



Gambar 2. 37 *Gutter*
(Matulka, 2008)

4. *Panels*

Panels adalah ilustrasi yang dirusak untuk menjadi sebuah efek. *Panels* memberikan *visual pacing* ataupun ritme kedalam cerita dan mengizinkan ilustrator untuk mencapai artistik yang tidak dapat dicapai didaman *single* ataupun *double-page spread*. Seperti contoh gambar dibawah, *2 panel spread* mengizinkan 2 perspektif yang berbeda. Perspektif pertama dimana sebuah lalat sedang diamati oleh katak. Perspektif kedua dimana katak itu sedang melihat kearah pembaca.



Gambar 2. 38 *Panels*
(Matulka, 2008)

2.7.2. Pembuatan Ilustrasi

Ursell (2013, hlm. 45) menuliskan dalam bukunya yang berjudul "*Illustration Children's Book*" bahwa terdapat beberapa cara dalam pembuatan ilustrasi, yaitu:

1. Melalui observasi

Membuat ilustrasi melalui observasi adalah sebuah cara yang baik. Melalui observasi, desainer dapat melihat bagaimana suatu bentuk dan bentuk yang lainnya dapat menyatu. Desainer juga perlu mencoba menggambar beberapa bentuk dan menggabungkannya menjadi satu, menggambar dari berbagai sisi dari sebuah objek, dll.

2. Langsung di lokasi

Membuat sebuah ilustrasi langsung di lokasi membuat ilustrasi yang bagus. Ketika membuat ilustrasi untuk buku anak, penting untuk mempunyai pengetahuan mengenai bagaimana orang, tempat, dan barang yang ada dicerita itu terlihat, sehingga desainer dapat tidak hanya meyakinkan

pembaca, namun juga mengkomunikasikan suasana dari cerita yang ingin disampaikan.

2.7.3. Desain Karakter

Dalam bukunya Su dan Zhao (2012) yang berjudul “*Alive Design Character*”, ia menjelaskan bahwa desain karakter memiliki beberapa kategori. Karakter dalam kategori yang sama berbagi fitur umum yang sama, sedangkan karakter dalam kategori yang lain akan memiliki karakteristik yang bertolak belakang.

2.7.4. Kategori Desain Karakter

Kategori desain karakter berdasarkan Su dan Zhao (2012, hlm. 18) antara lain:

1. *Logo Style*

Karakter dalam kategori ini biasanya dibuat dengan sederhana dan simpel. Kebanyakan dari karakter ini terlihat lucu, memiliki mata yang besar, hidung yang kecil atau tanpa hidung sama sekali. Karakter dalam kategori ini biasanya digunakan sebagai maskot, komersial, dan kampanye.



Gambar 2. 39 *Logo Style*
(Su & Zhao, 2012)

2. *Simple Style*

Kategori ini lebih rumit dibandingkan *logo style*, namun masih tetap menggunakan pendekatan yang simpel dan sederhana. Karakter dalam kategori ini cocok untuk promosi, koran, komik, internet, dan televisi.



Gambar 2. 40 *Simple Style*
(Su &Zhao, 2012)

3. *Ordinary Style*

Kategori ini adalah jenis ilustrasi yang paling umum. Kategori ini mencerminkan gaya kartun dan animasi. Karakter dalam kategori ini memiliki variasi ekspresi yang lebih beragam sehingga cocok untuk berbagai jenis media.



Gambar 2. 41 *Ordinary Style*
(Su &Zhao, 2012)

4. *Complicated Style*

Karakter dalam kategori ini memiliki proporsi dan ekspresi yang hampir mendekati realitas walau cenderung dilebih-lebihkan. Kategori ini sering ditemukan dalam film *Disney* dan rumah produksi animasi yang besar. Hal ini dikarenakan jenis karakter ini akan lebih mengesankan penonton dibandingkan jenis karakter yang simpel.



Gambar 2. 42 *Complicated Style*
(Su & Zhao, 2012)

5. *Realistic Style*

Karakter dalam kategori ini paling mendekati realitas dan paling sering digunakan oleh film *blockbuster Hollywood* dan *game* dengan resolusi tinggi. Jenis karakter ini bertujuan untuk mengesankan penonton dan pemain dengan gambar yang sangat realistis.



Gambar 2. 43 *Realistic Style*
(Su &Zhao, 2012)

2.7.5. Desain Karakter untuk Anak

Su & Zhao (2012) menuliskan bahwa gaya karakter yang sering digunakan untuk menggambarkan karakter yang kecil dan imut adalah desain *Q-Style*. Hal yang paling spesial dari karakter ini adalah fitur wajahnya. *Q-Style* karakter biasanya memiliki rasio badan 2:4 yang mirip dengan karakter anak-anak. Sehingga karakter ini akan terlihat sangat lucu. Nama *Q-Style* berdasarkan dari kata “cute” yang secara pengucapan hampir sama dengan *Q-Style* (hlm. 71).

2.7.5.1. Proporsi Badan dari Karakter *Q-Style*

Dalam pembuatan *Q-Style*, desainer harus meluangkan banyak waktu di dalam proporsi badan agar dapat menonjolkan kesan karakter yang imut dan *lovely*. Dalam rangka mengubah orang asli menjadi sebuah karakter yang lucu, desainer harus melewati proses substraksi. Di mana desainer akan mengurangi bagian yang tidak menggambarkan karakter dan menambahkan ataupun melebihkan bagian yang memiliki ciri khas.

Bagian yang paling dikenali dalam karakter adalah fitur wajah. Oleh karena itu, desainer akan memilih untuk memperbesar bagian kepala sehingga menghasilkan karakter yang menyenangkan (hm. 72-73).

2.7.5.2. Fitur Wajah dari Karakter Q-Style

Ketika membuat fitur wajah dari karakter *Q-Style*, desainer harus tetap fokus kepada proses subtraksi. Menurut gaya *Q-Style*, mata selalu dibaratkan sebagai jendela kehidupan. Oleh karena itu, ciri khas dari gaya ini adalah mata yang besar dan berbinar-binar. Alis tidak dapat bekerja sendiri untuk menggambarkan emosi, sehingga alis harus dapat bekerja sama dengan mata sebagai pemegang peran penting dalam memperlihatkan perasaan dari karakter. Mulut juga merupakan salah satu elemen penting untuk menggambarkan emosi (hlm. 74-77).

Telinga tidak terlalu terlihat penting. Namun, telinga dapat digunakan untuk menggambarkan gaya seorang ilustrator. Hidung tidak terlalu mempengaruhi ekspresi wajah karakter, sehingga penggambaran hidung biasanya diperkecil dan bahkan dihilangkan di dalam fitur wajah dari gaya *Q-Style*. Desainer juga dapat menambahkan beberapa simbol komik yang khusus dalam fitur wajah untuk memperkaya ekspresi wajah karakter. Seperti garis pendek di wajah karakter untuk menggambarkan pipi yang merona (hlm. 74-77).

2.7.5.3. Gerakan dari Karakter Q-Style

Dikarenakan karakteristik karakter *Q-Style* memiliki tubuh yang pendek, oleh sebab itu *Q-Style* tidak dapat melakukan gerakan yang rumit. Bila karakter *Q-Style* diharuskan melakukan suatu gerakan yang rumit, maka desainer dapat mengurangi proporsi bagian tubuh dari karakter, namun hal ini bersifat terbatas dan hanya sementara. Desainer tidak boleh memperbesar tubuh tanpa memikirkan proporsi tubuh awal. Rasio kepala dan badan minimal adalah 2, yang berarti kepala dan badan memiliki tinggi yang sama. Karakter seperti ini sering dipakai untuk kegiatan komersial (hlm. 78-81).

2.7.5.4. Pengaplikasian dari Karakter Q-Style

Q-Style memiliki fitur karakter yang menyenangkan, oleh karena itu karakter *Q-Style* ditargetkan untuk anak-anak. Karakter *Q-Style* terlihat menyenangkan, jujur, dan polos, sehingga mereka terlihat sangat menarik untuk anak-anak. Karakter *Q-Style* memiliki kesan yang tidak menua, yang hal ini tidak akan mungkin terjadi di dunia nyata. Oleh karena itu, karakter *Q-Style* sangatlah populer dipakai untuk komersial (hlm. 82-85).